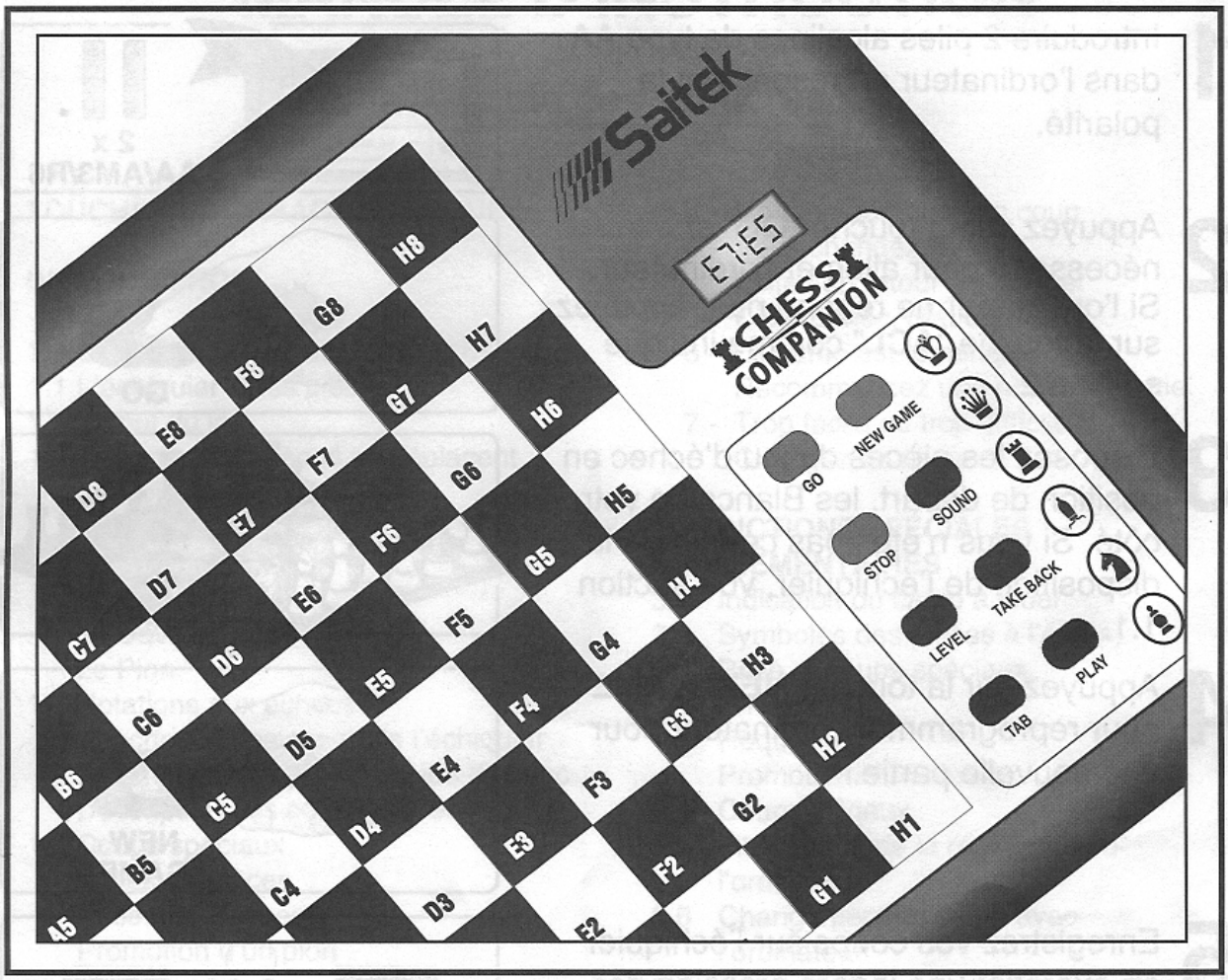
Saitek

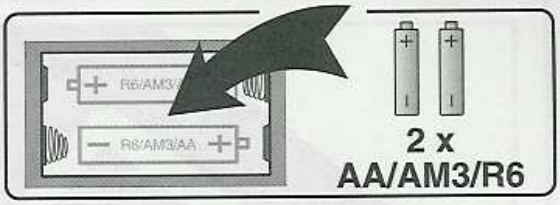

Saitek
E7:E5
CHESS COMPANION
GO
NEW GAME
STOP
SOUND
LEVEL
TAKE BACK
TAB
PLAY
A5 B5 C5 D5 E5 F5 G5 H5
A4 B4 C4 D4 E4 F4 G4 H4
A3 B3 C3 D3 E3 F3 G3 H3
A2 B2 C2 D2 E2 F2 G2 H2
A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1
A6 B6 C6 D6 E6 F6 G6 H6
A7 B7 C7 D7 E7 F7 G7 H7
A8 B8 C8 D8 E8 F8 G8 H8

CHESS COMPANION

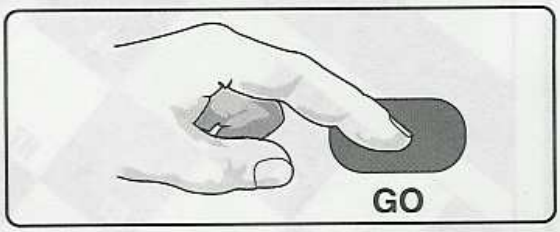
DÉMARRAGE RAPIDE

Pour jouer une partie tout de suite sans avoir à lire tout le manuel, suivez tout simplement ces étapes rapides.

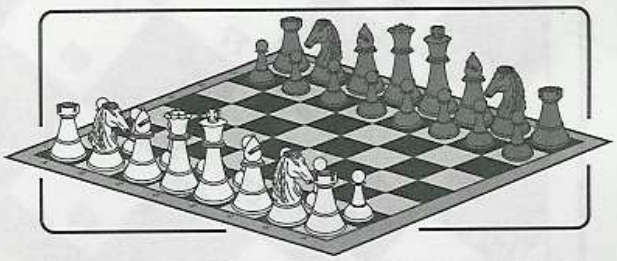
1 Introduire 2 piles alcalines de type AA dans l'ordinateur en respectant la polarité.



2 Appuyez sur la touche "**GO**" si nécessaire pour allumer l'ordinateur. Si l'ordinateur ne répond pas, appuyez sur la touche "**ACL**" comme indiqué section 2.

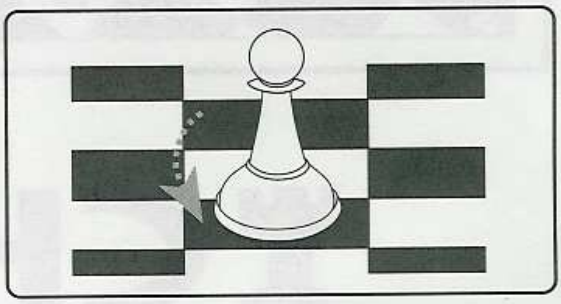


3 Disposez les pièces du jeu d'échec en position de départ, les Blancs de votre côté. Si vous n'êtes pas certain de la disposition de l'échiquier, voir section 1.1.

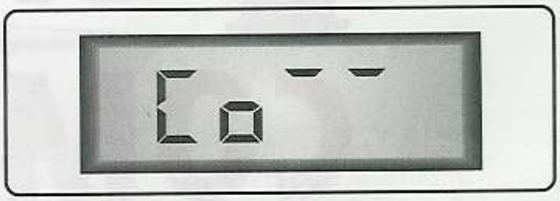


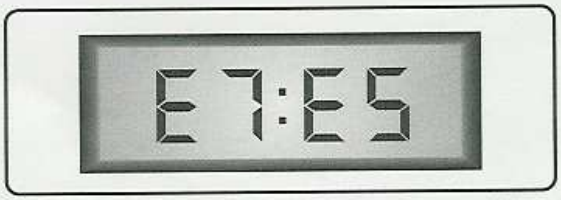
4 Appuyez sur la touche "**NEW GAME**" pour reprogrammer l'ordinateur pour une nouvelle partie.

5 Enregistrez vos coups sur l'échiquier en exerçant une légère pression des pièces sur la case de départ puis sur la case d'arrivée pour chaque déplacement.



6 Quand l'ordinateur réfléchit, il affiche **[CO]**. Dès qu'il a joué, il émet un signal sonore et affiche son coup à l'écran. Appuyez alors légèrement sur la pièce de l'ordinateur sur la case de départ puis sur la case d'arrivée indiquées pour finaliser son coup.





*Faites votre prochain coup comme indiqué ci-dessus. Appuyez sur **STOP** pour éteindre l'ordinateur. Bonne partie !*

Saitek™ Chess Companion
MANUEL D'INSTRUCTION

Table des matières

TOUCHES ET CARACTÉRISTIQUES

INTRODUCTION

1. LES RÈGLES DU JEU D'ÉCHEC
1.1 L'échiquier et les pièces
1.2 Le but du jeu
1.3 Comment les pièces se déplacent
Le Roi
La Dame
La Tour
Le Fou
Le Cavalier
Le Pion
1.4 Notations aux échecs
Description des cases de l'échiquier
Description des pièces du jeu d'échec
Description des coups aux échecs
1.5 Coups spéciaux
Prises de pièces
Prises En Passant
Promotion d'un pion
Le Roque
1.6 Echec, Mat et Nul
Echec
Echec et Mat
Nul par Pat
Autres types de matchs nuls
Nul par consentement mutuel
Nul par insuffisance de matériel
Nul par la règle des 50-coups
Nul par répétition de la position

Auto - tests: *Contrôlez vos connaissances sur les règles de base du jeu d'échec!*

2. UTILISATION DE VOTRE ORDINATEUR
1 - Premièrement, installez les piles
2 - Prêt à jouer? Voici comment vous déplacer
3 - L'ordinateur joue son coup
4 - Vous changez d'avis?
Faites un retour-en-arrière!
5 - C'est Echec, Mat ou Nul!
6 - La partie est terminée?
Recommencez une nouvelle partie.
7 - Trop facile ou trop difficile?
Changez de niveaux!

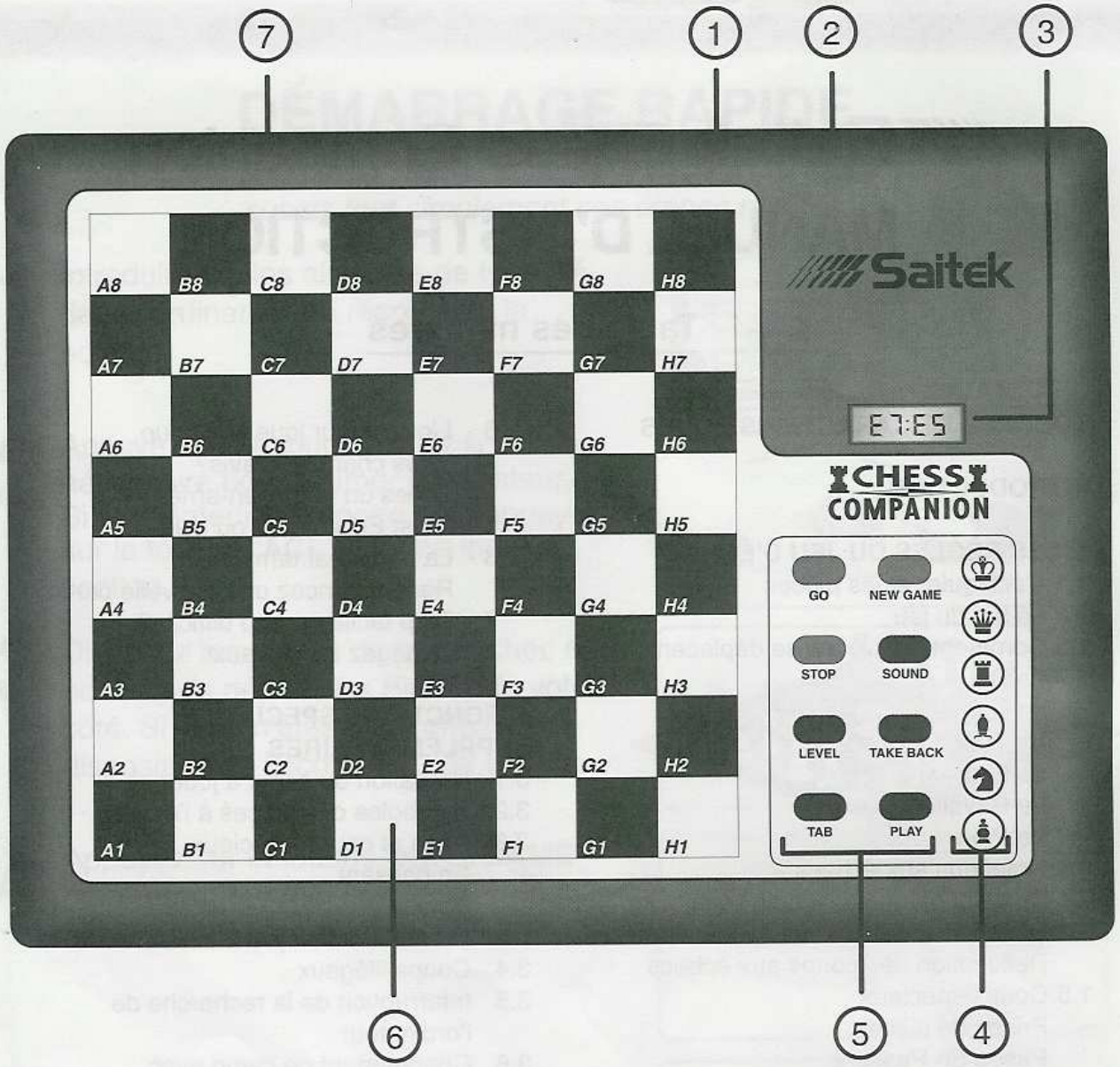
3. FONCTIONS SPÉCIALES SUPPLÉMENTAIRES
3.1 Indication du camp à jouer
3.2 Symboles des pièces à l'écran
3.3 Prise et coups spéciaux.
En passant
Roque
Promotion d'un pion
3.4 Coups illégaux
3.5 Interruption de la recherche de l'ordinateur
3.6 Changement de camp avec l'ordinateur
3.7 Vérification de la position des pièces
3.8 Obtenez des conseils de l'ordinateur!
3.9 L'ordinateur joue contre lui même
3.10 Mémoire de la partie
3.11 Coupure d'alimentation automatique

4. DÉTAILS TECHNIQUES
4.1 La touche "ACL"
4.2 Entretien
4.3 Caractéristiques techniques

RÉPONSES AUX AUTO-TESTS

GUIDE DE DÉPANNAGE

CENTRES DE DISTRIBUTION



TOUCHES ET CARACTÉRISTIQUES

1. **COMPARTIMENT DES PILES:** Au dos de l'appareil, Utiliser 2 piles alcalines de type AA.
2. **TOUCHE ACL:** Située au dos de l'appareil,utilisée pour éliminer les décharges d'électricité statique après l'insertion de nouvelles piles.
3. **AFFICHEUR À CRISTAUX LIQUIDE (LCD):** Utilisé pour visualiser les coups pendant la partie.Utilisé aussi pour sélectionner les niveaux et vérifier les pièces.
4. **TOUCHE DE SYMBOLE DES PIÈCES:** Utilisée pour vérifier la positions des pièces sur l'échiquier et pour promouvoir les pièces.
5. **TOUCHES DU JEU**
   a) **TOUCHE GO:** Appuyer pour allumer l'ordinateur.
   b) **TOUCHE STOP:** Appuyer pour éteindre l'ordinateur. L'ordinateur garde en mémoire le jeu en cours, même éteint!
   c) **TOUCHE SOUND:** Appuyer pour activer ou non le son.
   d) **TOUCHE LEVEL:** Appuyer pour sélectionner le niveau de Jeu. Chaque pression de la touche augmente le niveau de 1.
   e) **TOUCHE NEW GAME:** Appuyer pour reprogrammer l'ordinateur pour une nouvelle partie.
   f) **TOUCHE PLAY:** Appuyer pour changer de côté avec l'ordinateur; appuyer pendant qu'il réfléchit pour obliger l'ordinateur à jouer. Appuyer pour obtenir une suggestion de déplacement et pour voir comment l'ordinateur jouerait dans votre position.
   g) **TOUCHE TAKE BACK:** Appuyer pour reprendre le dernier coup joué.Vous pouvez reprendre un coup pour chaque camp.
   h) **TOUCHE TAB:** Fournit une sélection rapide de niveau - avance de 8 niveaux en une fois.
6. **ÉCHIQUIER À PLATEAU SENSITIF:** Chaque case possède un capteur qui "voit" le déplacement de la pièce.
7. **COMPARTIMENT DE RANGEMENT DES PIÈCES:** Le compartiment de rangement est situé au dos de l'appareil.

INTRODUCTION

Félicitations pour l'acquistition du nouveau Chess Companion de Saitek! Cet ordinateur est un compagnon qui sera toujours prêt à jouer quand vous le désirerez et peut même vous en apprendre plus sur le jeu d'échec en cours de partie! La première section de ce manuel vous apprend les règles de base du jeu d'échec. Une fois que vous connaissez les règles, allez à la section 2 où vous apprendrez comment vous servir de votre nouvel ordinateur d'échec. Vous constaterez que l'ordinateur possède beaucoup de fonctions spéciales qui font des échecs un jeu amusant et très passionnant. Avant que vous ne continuiez, voici une avant première pour vous.

REGARDEZ LES FONCTIONS PASSIONNANTES DE CHESS COMPANION

- 64 niveaux de jeu différents, du facile au plus difficile - au fur et à mesure que vous battez chaque niveau, passez au suivant!
- L'échiquier à plateau sensitif "voit" automatiquement tous vos coups - comme par magie!
- L'écran affiche tous les coups de la partie.
- Compartiment pratique de rangement des pièces .
- Vérifie la position de toutes les pièces - replace votre jeu même si les pièces ont été renversées!
- Fonction d'économie des piles - l'ordinateur s'éteindra automatiquement si aucune touche n'a été appuyée pendant 20 minutes.
- Si vous faites une erreur ou si vous changez d'avis vous pouvez reprendre jusqu'à 2 coups pour chaque camp.
- Eteignez l'ordinateur n'importe quand, même au milieu d'une partie - vous pouvez continuez quand vous le voulez, Chess Companion se souviendra de celle-ci pendant 2 ans.

1. LES RÈGLES DU JEU D'ÉCHEC

Votre Chess Companion connaît les règles du jeu d'échec. Si vous êtes peu sûr des règles, c'est l'occasion d'en apprendre plus à ce sujet! Vous trouverez également des livres d'échecs dans votre librairie locale. A la fin de cette section il y a des questions-test — apprenez les règles avant de vous faire la main au test.

1.1 L'échiquier et les pièces

L'échiquier est fait de 64 cases-les claires sont appelées cases **blanches**, et les foncées sont les cases **noires**. Quand vous commencez une nouvelle partie, assurez-vous qu'il y a bien une **case blanche** en bas à droite de l'échiquier quand vous lui faites face. L'échiquier est divisé comme sur la figure 1. Les lignes de gauche à droite sont appelées **rangées**, les lignes de haut en bas sont des **colonnes** et les lignes de cases de même couleur sont des **diagonales**.

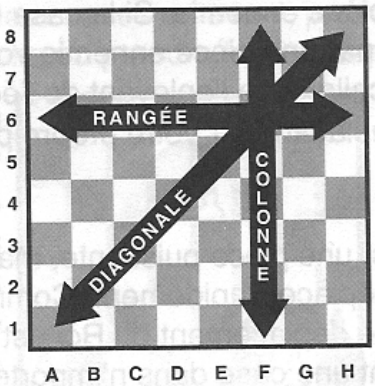


figure 1

Au début de la partie, chaque joueur a 16 pièces — une personne joue les **Blancs** et l'autre les **Noirs** (voir fig 2)

BLANCS		NOIRS
♔	1 ROI	♚
♕	1 DAME	♛
♖♖	2 TOURS	♜♜
♗♗	2 FOUS	♝♝
♘♘	2 CAVALIERS	♞♞
♙♙♙♙♙♙♙♙	8 PIONS	♟♟♟♟♟♟♟♟

figure 2

La position des pièces au début d'une nouvelle partie est indiqueé en figure 3

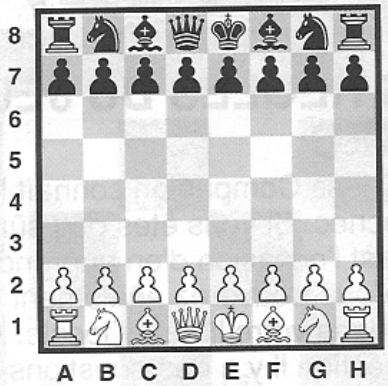


figure 3

1.2 Le but du jeu

Le but du jeu est de "prendre" ou de piéger le Roi ennemi. On fait cela en ammenant le Roi dans une position où il sera attaqué et où sa capture sera inévitable.

1.3 Comment les pièces se déplacent

Au début de la partie, les Blancs jouent en premier. Ensuite les joueurs jouent chacun leur tour. Les pièces peuvent se déplacer vers n'importe quelle case vide ou occupée par une pièce ennemie. Si la case est occupée par une pièce ennemie vous pouvez prendre celle-ci en l'enlevant de l'échiquier et en la remplaçant par votre propre pièce.

Le Roi

Le Roi est une pièce puissante, mais il ne peut se déplacer rapidement. Comme indiqué figure 4, le déplacement du Roi est limité à seulement une case dans n'importe quelle direction.

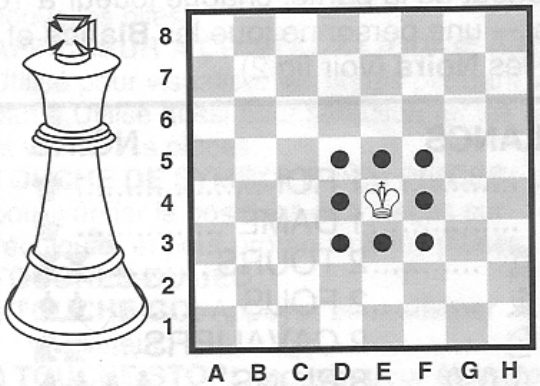


Figure 4-Le Roi et ses coups légaux

Le Roi ne peut jamais être déplacé vers une case ou il serait menacé par une pièce ennemie. Si vous voulez renoncer à la partie n'importe quand en abandonnant, ceci est traditionnellement fait en couchant le Roi sur l'échiquier et en serrant la main de son adversaire. Quand vous jouez contre l'ordinateur, recommencez simplement une nouvelle partie.

La Dame

La Dame est la pièce la plus puissante en raison de sa grande mobilité. Elle peut se déplacer aussi loin qu'elle le veut le long de n'importe quelle ligne horizontale,verticale ou diagonale, comme indiqué figure 5. La Dame ne peut cependant pas sauter au dessus des pièces.

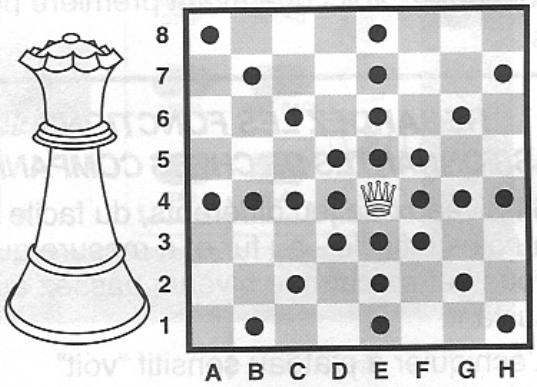


figure 5-La Dame et ses déplacements légaux

La Tour

La Tour peut se déplacer verticalement ou horizontalement d'autant de cases qu'elle le souhaite, dans la mesure où il n'y a pas d'autres pièces sur son passage (voir figure 6). La tour ne peut sauter au-dessus des pièces et ne peut se déplacer en diagonale.

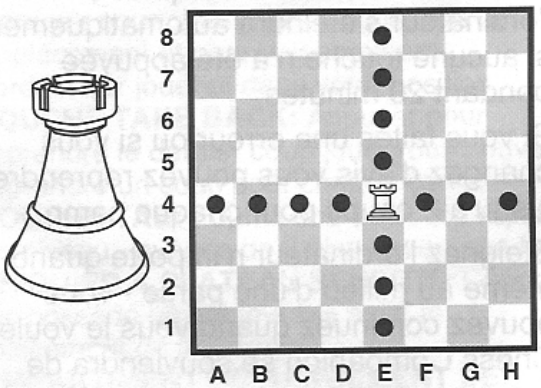


figure 6-La Tour et ses déplacements légaux

Le Fou

Le fou ne peut se déplacer qu'en diagonale dans la mesure où il n'y a pas d'autres pièces sur son passage (voir figure 7). Comme le fou doit rester sur les lignes diagonales, il ne peut se déplacer que sur des cases de même couleur.

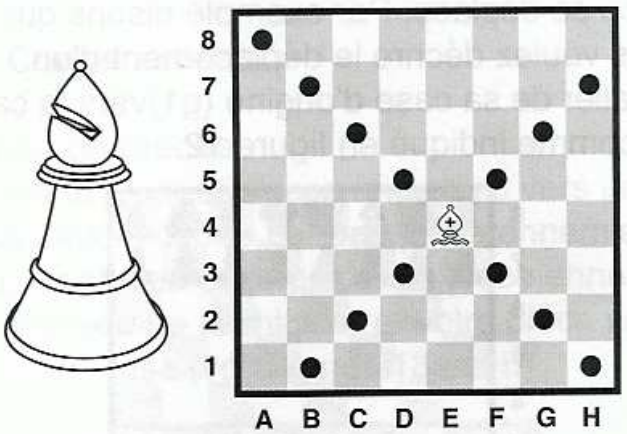


figure 7-Le Fou et ses déplacements légaux

Le Cavalier

Cette pièce, qui ressemble à un cheval, est la seule pièce du jeu qui ait le droit de sauter au-dessus des autres pièces - Comme indiqué en figure 8, le cavalier a un déplacement inhabituel en forme de L — il se déplace d'une case en avant ou en arrière et ensuite de deux cases d'un coté ou de l'autre ou bien d'une case d'un coté ou de l'autre et ensuite de deux cases en avant ou en arrière. Peu importe où il va, le cavalier termine toujours sur une case de couleur opposée à celle de départ.

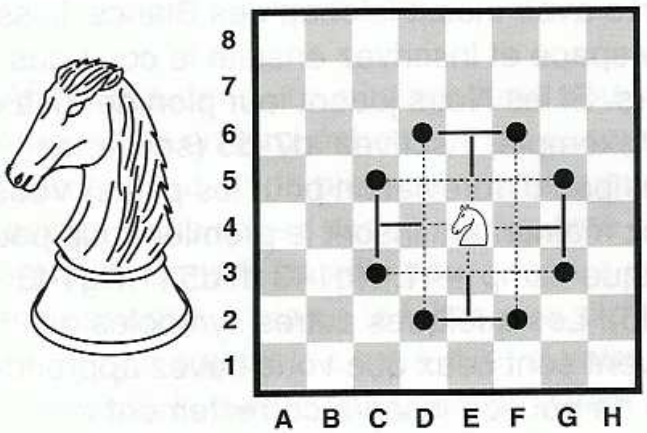


figure 8-Le cavalier et ses déplacements légaux

Le Pion

Le Pion se déplace dans une seule direction — en avant. Lors de son premier déplacement le pion peut bouger soit d'une soit de deux cases, mais ensuite il ne peut se déplacer que d'une case à la fois. Le pion ne peut sauter au-dessus d'autres pièces et ne peut prendre qu'en diagonale. Les points blancs sur la figure 9 illustrent une prise et les points noirs illustrent le déplacement normal du pion.

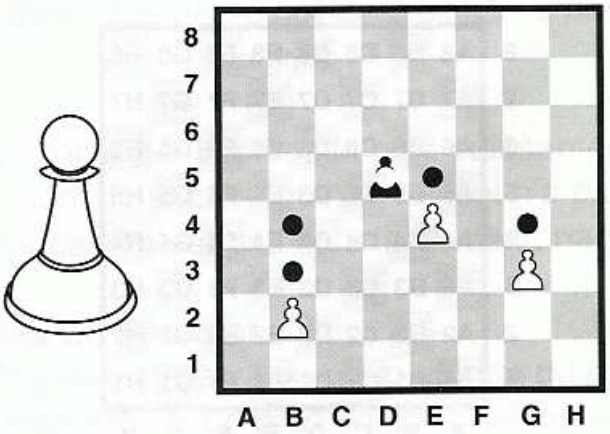


figure 9-Le pion et ses déplacements légaux

Pour étudier les mouvements du pion, regardez la figure 10. Le pion des Blancs le plus à gauche peut se déplacer d'une ou de deux cases en avant. Le pion devant la Tour ne peut pas se déplacer du tout. Le pion des Blancs sur la droite possède quatre possibilités : il peut bouger d'une case en avant, de deux cases en avant, prendre le Fou des Noirs ou prendre le pion des Noirs.

figure 10

1.4 Notations aux échecs

Pour pouvoir parler d'échecs, vous devez savoir comment décrire les cases de l'échiquier et le déplacement des pièces

Description des cases de l'échiquier

8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
	A	B	C	D	E	F	G	H

figure 11

Comme indiqué en figure 11, chaque case de l'échiquier a son propre nom. Les cases allant de bas en haut de l'échiquier sont numérotées de **1** à **8**, et les cases allant de gauche à droite de l'échiquier sont numérotées de **A** à **H**. Chaque case est alors identifiée en regardant la rangée (numéro) et la colonne (lettre) qui se rejoignent dans la même case.Quand vous jouez les Blancs, par exemple,la case en bas à gauche de l'échiquier est **A1**, et la case en haut à droite est **H8**.

Description des pièces du jeu d'échec

Des lettres sont utilisées pour décrire les pièces. Les lettres varient d'une langue à l'autre : en anglais on utilise K (King) pour Roi, Q (Queen) pour Reine, R (Rook) pour Tour, B (Bishop) pour Fou et N (Knight) pour Cavalier; mais en français on utilise R pour Roi, D pour Dame, T pour Tour, F pour Fou, C pour Cavalier; le pion n'a pas d'abréviation.

Description des coups aux échecs

Inscrire vos propres coups est simple — inscrivez un numéro pour le coup, ajoutez ensuite la combinaison des noms de la pièce et de la case. Pour mieux vous aider à comprendre ceci, reprenons étape par étape. Les coups sont toujours numérotés et le premier coup de la partie est le coup numéro 1. Après avoir inscrit le numéro du coup, inscrire la lettre d'abréviation pour la pièce que vous déplacez (sauf pour le cas du pion qui n'a pas de lettre qui lui soit attribué). Ensuite, inscrire la case que la pièce occupait avant que vous ne la déplaciez. Ajoutez simplement enfin la case vers laquelle la pièce se déplace. Par exemple disons que vous voulez décrire le déplacement d'un cavalier de sa case d'origine (g1)vers la case f3, comme indiqué en figure 12.

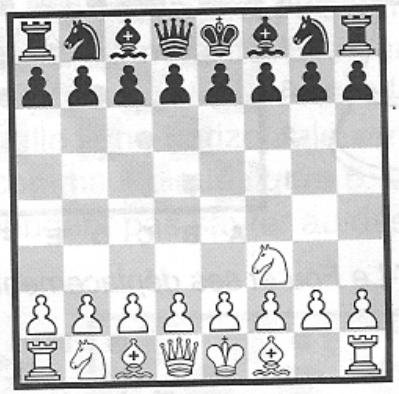


figure 12

Commencez par inscrire **1.Ng1**(1.Cg1). Le numéro du coup est **1.**, le **N**(C) pour Cavalier, et **g1** pour la case où le cavalier se trouvait avant le coup. Maintenant ajoutez un trait d'union (-) qui indique le mot **vers** (**1.Ng1-**(1.Cg1-)). Ensuite ajoutez la case vers laquelle la pièce se déplace-dans ce cas, **f3**. Le coup est **1.Ng1-f3**(1.Cg1-f3), ou : *pour le coup 1, le cavalier s'est déplacé de g1 à f3.* Après avoir inscrit le coup des Blancs, laissez un espace et inscrivez ensuite le coup des Noirs. Si les Noirs jouent leur pion de d7 à d5, par exemple, inscrivez **d7-d5** (souvenez-vous pas d'abréviation pour les pions).Vous avez maintenant inscrit le premier coup pour chaque camp — 1. Ng1-f3 d7d5 (1.Cg1-f3 d7d5)! Les quelques autres symboles qui suivent sont ceux que vous devez apprendre, afin de pouvoir inscrire correctement vos coups aux échecs.

- Si le coup est une prise, utilisez "**x**" au lieu d'un trait d'union (comme pour 9-Rg1xg6 (9.Tg1xg6)).
- Quand le coup entraîne un échec, ajoutez un "**+**" après le coup d'échec.

- Utilisez le symbole "++" pour échec et mat.
- Le petit Roque (ou Roque sur l'aile du Roi), décrit en section 1.5, est habituellement écrit **0-0**, et le grand Roque (ou Roque sur l'aile de la Dame) **0-0-0**

1.5 Coups spéciaux

Prises de pièces

Quand vous déplacez une pièce vers une case déjà occupée par une pièce ennemie, vous **capturez** cette pièce. La pièce ennemie est enlevée de l'échiquier et votre pièce va sur cette case (voir figures 13a et b).

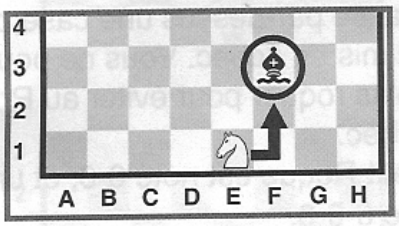


figure 13a

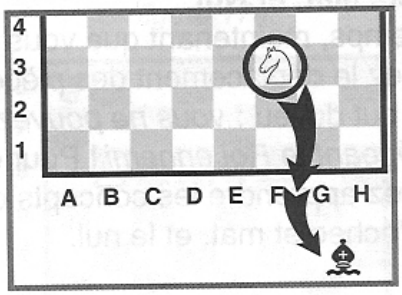


figure 13b

Afin d'être dans une position forte pour mettre le Roi ennemi échec et mat, essayez de prendre autant de pièces ennemies que possible. Vous devez parfois perdre une de vos pièces dans la bataille pour prendre une pièce ennemie, mais ne le faites que si c'est un *échange équitable* c'est à dire, si votre pièce est de la même valeur ou de valeur inférieure à la pièce ennemie. En d'autres termes, vous pouvez perdre une Tour pour une Tour, ou un Fou pour un Cavalier, etc. Voir la figure 14 pour la valeur des points des pièces.

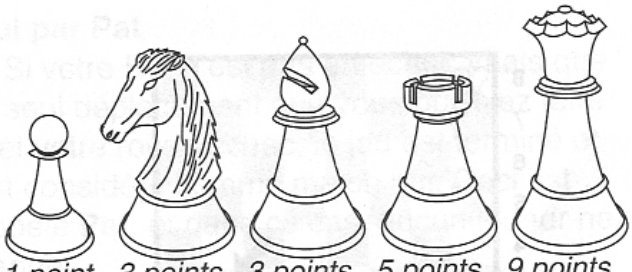


figure 14

La Dame est la pièce la plus puissante et vaut donc le plus de points. Le Roi n'a pas de valeur car il n'est pris qu'à la fin de la partie.

Prises En Passant

En passant décrit un coup unique du pion. La règle est : *si un pion bouge de deux cases lors de son tout premier coup et atterrit sur une case à côté d'un pion ennemi, il peut être pris par ce pion au prochain coup.* Comme exemple d'une prise en passant regardez ce qui suit:

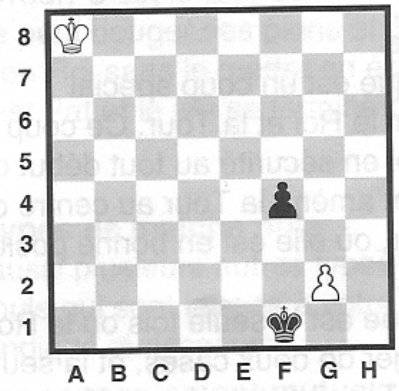


figure 15a

Sur la figure 15a, le Pion Blanc a de gros ennuis — il peut être pris par le Roi Noirs. Vous pouvez essayer de sauver le pion en l'avançant de deux cases, mais c'est inutile dans la mesure où les Noirs peuvent le prendre en passant. Si cela se produit, le pion des Blancs est enlevé de l'échiquier et le pion des Noirs est déplacé sur la case, entre celle que le pion des Blancs a quitté et celle sur laquelle il a atterri — comme si les Blancs avaient déplacé le pion d'une case au lieu de deux (voir figure 15b).

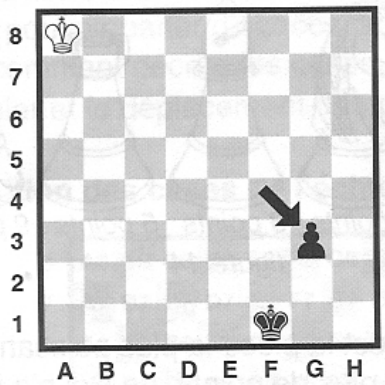


figure 15b

Promotion d'un pion

Quand un pion arrive de l'autre coté de l'échiquier (à la huitième rangée) il est échangé par une autre pièce de votre choix. Le pion est généralement **promu** pour une Dame, mais il peut aussi être échangé pour une Tour, un Fou ou un Cavalier.

Le Roque

Le Roque est un coup spécial impliquant le Roi et la Tour. Ce coup met le Roi en sécurité au tout début de la partie et amène la Tour au centre de l'échiquier, où elle est en bonne position d'attaque.

Le Roque est la seule fois où le Roi peut bouger de deux cases, et la seule fois où la Tour peut sauter au-dessus d'une pièce. Comme montré ci-dessous, vous pouvez roquer soit sur l'aile du Roi de l'échiquier (petit Roque) soit sur l'aile de la Dame (grand Roque).

La figure 16a montre un petit Roque — déplacez le Roi de deux cases vers sa Tour, faites ensuite sauter la Tour au-dessus du Roi. La figure 16b montre un grand roque - déplacez le roi de deux cases vers la Tour du côté de la Dame, faites ensuite sauter la Tour au-dessus du Roi.

figure 16a

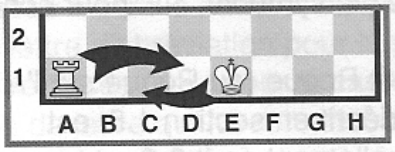


figure 16b

Quelques règles spéciales dont vous devez vous souvenir pour le Roque :

- Ce doit être le premier déplacement de la partie pour le Roi et la Tour. Si l'un des deux a déjà bougé, vous ne pouvez roquer.
- Il ne peut y avoir aucune pièce sur l'échiquier entre le Roi et la Tour.
- Vous ne pouvez pas roquer si la nouvelle position du Roi le met en échec, ou si le Roi passe par-dessus une case où il serait mis en échec. Vous ne pouvez pas non plus roquer pour éviter au Roi d'être en échec.
- Un petit Roque est noté 0-0, et un grand Roque 0-0-0.

1.6 Échec, Mat, et Nul

Il est temps, maintenant que vous connaissez le déplacement des pièces, de définir le but du jeu : *vous ne pouvez gagner qu'en piégeant le Roi ennemi* ! Pour ce faire, vous devez apprendre les concepts de l'échec, l'échec et mat, et le nul.

Échec

Quand vous attaquez le Roi ennemi, vous déplacez une pièce dans une position où elle devrait prendre le Roi. Le Roi est alors *mis en échec*. L'échec est une menace que vous ne pouvez ignorer — *quand un Roi est en mis en échec il doit être bougé le coup suivant pour éliminer cet échec*. Pour ce faire vous avez trois possibilités:

- Le Roi peut bouger vers une autre case pour échapper à l'échec.
- Vous pouvez "bloquer" l'échec en déplaçant une de vos pièces entre la pièce attaquante et le Roi. Notez pourtant, que ceci ne pourra se faire si le Roi a été mis en échec par un Cavalier.
- Vous pouvez prendre la pièce attaquante.

Vous devez dire le mot “échec” quand vous mettez le Roi de votre adversaire en échec. Quand vous inscrivez les coups, un échec est toujours indiqué par un signe plus après le coup (par exemple,1.Qf1-b5+(1.Df1-b5+)).

Échec et Mat

Si le Roi d’un joueur est mis en échec et qu’il ne peut s’échapper par aucune des trois méthodes décrites ci-dessus, le joueur perd la partie — il a été mis **échec et mat**. Etudiez les positions de l’échiquier montrées sur les figures 17a à c. Dans chaque cas le Roi des Noirs vient juste d’etre mis échec et mat.

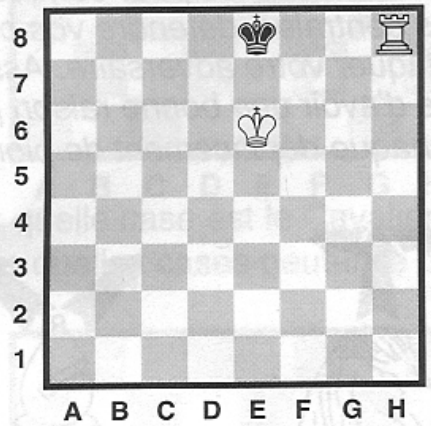


figure 17a

figure 17b

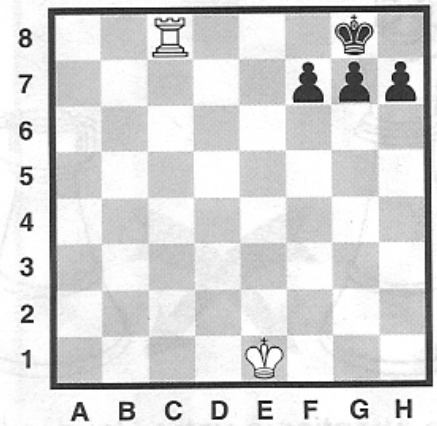


figure 17c

Nul par Pat

Si votre Roi n’est pas en échec, mais que le seul déplacement que vous puissiez faire met votre roi en échec, le jeu est terminé et est considéré comme match nul. Ceci est appelé **Pat**, et dans ce cas, aucun joueur ne gagne.

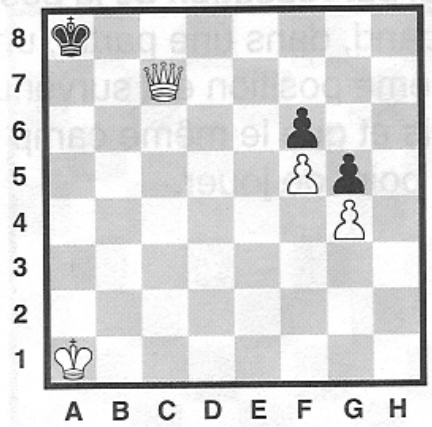


figure 18

Sur la figure 18, les Blancs viennent juste de bouger leur Dame sur c7, ce qui est une grosse erreur! C’est le tour des Noirs, mais le joueur ne peut bouger ses pions et il ne peut bouger son Roi sans le mettre en échec. Le résultat est Pat et le jeu se termine par match nul !

Autres types de matchs nuls

Il y a aussi plusieurs autres types de matchs nuls qui sont laissés à votre choix, comme indiqué ci-dessous :

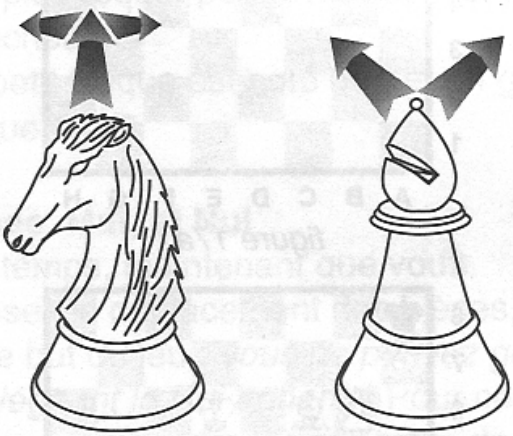
a. **nul par consentement mutuel :** quand un joueur décide que cela ne sert à rien de continuer la partie parce qu’il ne peut gagner et peut même éventuellement perdre, ce joueur peut proposer à son adversaire un match nul. Si ce dernier accepte, la partie se termine immédiatement.

b. **nul par insuffisance de matériel :** une partie d’échec est considérée comme nulle quand une des fins suivantes se produit :
   - Roi contre Roi, sans aucune autres pièce sur l’échiquier,
   - Roi contre Roi, avec seulement un fou ou un Cavalier sur l’échiquier,
   - Roi et Fou contre Roi et Fou, avec les deux Fous sur des diagonales de même couleur.

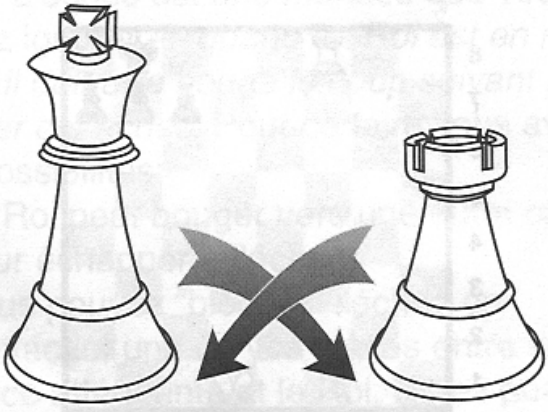
- **nul par la règle des 50-coups :** la partie est également nulle quand au moins 50 coups consécutifs ont été joués par chaque camp sans aucune prise ni déplacement de pion.
- **nul par répétition de la position :** quand, dans une partie, une même position est survenue 3 fois et que le même camp est sur le point de jouer.

QUELQUES CONSEILS ET TUYAUX POUR MIEUX JOUER!

Déplacez vos pions du centre en premier. Utilisez les pour contrôler les cases centrales, défendre vos pièces et attaquer votre adversaire. Assurez vous d'avoir une bonne raison pour chaque déplacement de pion!



Faites sortir votre Cavalier et votre Fou assez tôt dans la partie. Déplacer la Dame trop tôt peut perdre du temps, et lesTours sont plus efficaces quand l'échiquier est plus dégagé plus tard dans la partie.

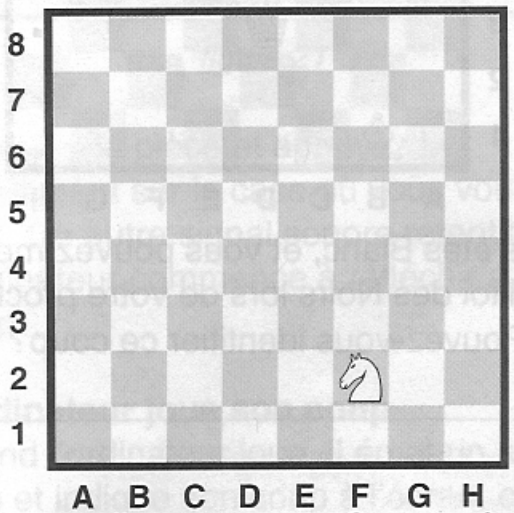


Faites attention à votre Roi dès le tout début de la partie. Souvenez vous de roquer tôt pour défendre le Roi!

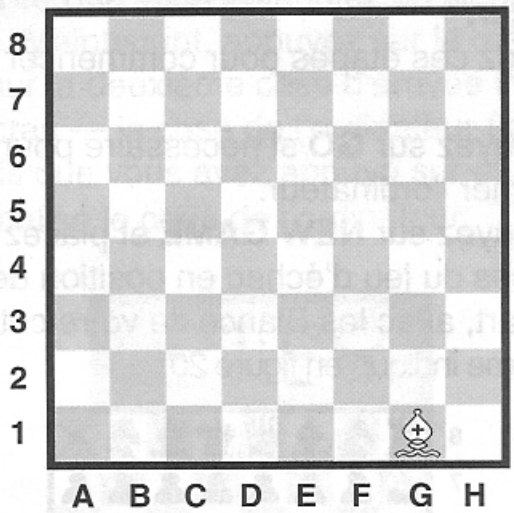
AUTO-TESTS

Faites ces auto-tests pour vérifier vos connaissances des règles de base du jeu d'échec.

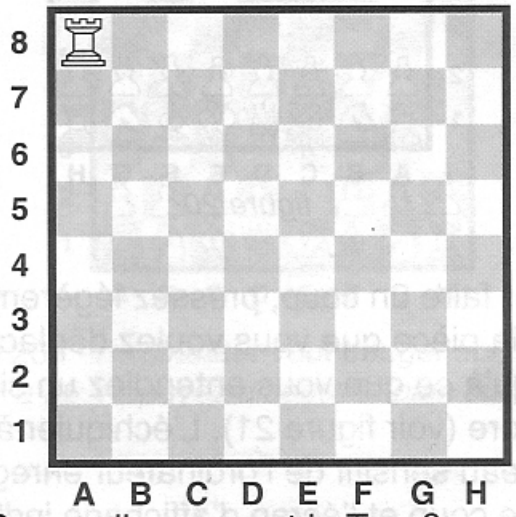
(Pour les bonnes réponses, voir la section réponse au dos du manuel)



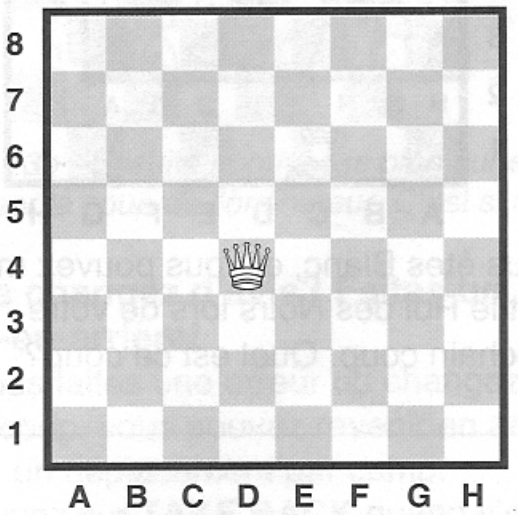
1. a. Sur quelle case est le Cavalier?
   b. Vers quelles cases peut-il se déplacer?



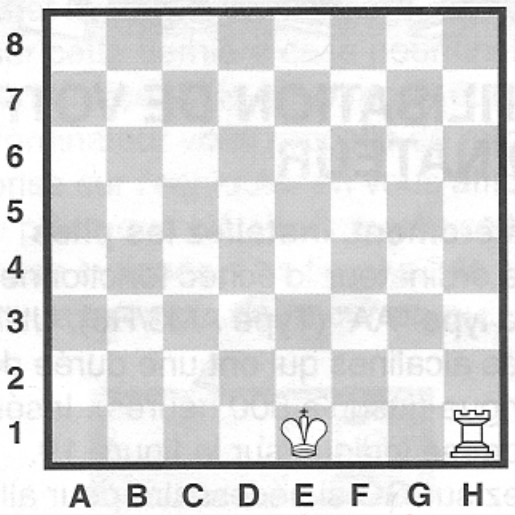
2. a. Sur quelle case est le Fou?
   b. Vers quelles cases peut-il se déplacer?



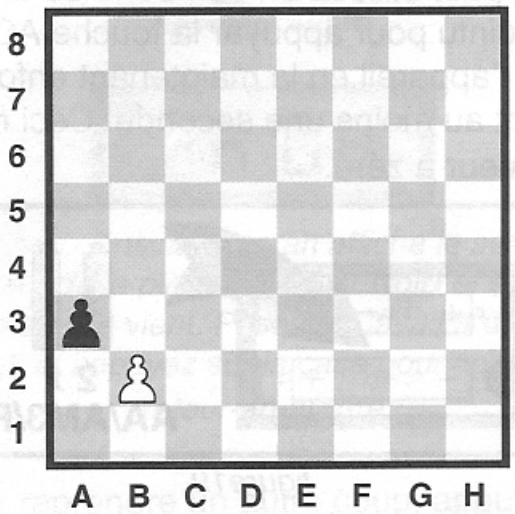
3. a. Sur quelle case est la Tour?
   b. Vers quelles cases peut-elle se déplacer?



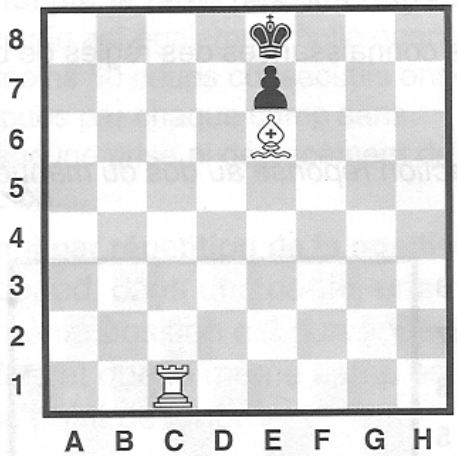
4. a. Sur quelle case est la Dame?
   b. Vers quelles cases peut-elle se déplacer?



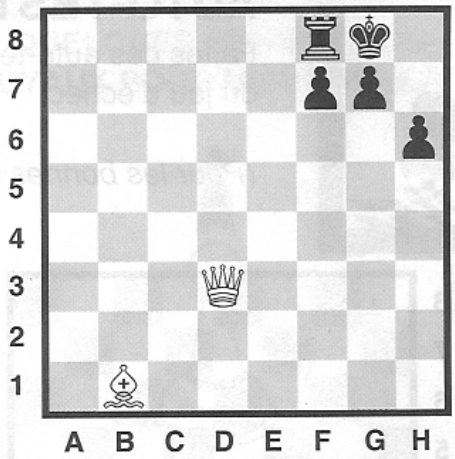
5. a. Sur quelle case est le Roi?
   b. Vers quelles cases peut-il se déplacer?



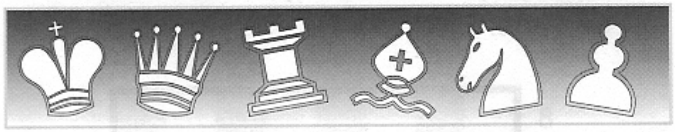
6. a. Sur quelle case est le pion des Blancs?
   b. Vers quelles cases peut-il se déplacer?



7. Vous êtes Blanc, et vous pouvez mettre mat le Roi des Noirs lors de votre prochain coup. Quel est ce coup?



8. Vous êtes Blanc, et vous pouvez mettre mat le Roi des Noirs lors de votre prochain coup. Pouvez-vous identifier ce coup?



2. UTILISATION DE VOTRE ORDINATEUR

1 Premièrement, installez les piles

Votre ordinateur d'échec fonctionne avec 2 piles de type "AA" (Type AM3/R6). Utilisez des piles alcalines qui ont une durée de vie plus longue (jusqu'a 500 heures). Insérez les piles comme indiqué sur la figure 19. Appuyez sur **GO** si nécessaire pour allumer l'ordinateur — un signal sonore vous indique que le jeu est prêt à jouer. Si l'ordinateur ne répond pas, utilisez un trombone ou un autre objet pointu pour appuyer la touche ACL au dos de l'appareil en la maintenant enfoncée pendant au moins une seconde. Ceci remet l'ordinateur à zéro.

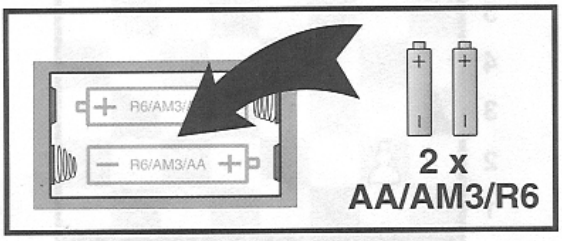


figure19

2 Prêt à jouer? Voici comment vous déplacer.

Suivez ces étapes pour commencer une partie :

a. Appuyez sur **GO** si nécessaire pour allumer l'ordinateur.

b. Appuyez sur **NEW GAME** et placez les pièces du jeu d'échec en position de départ, avec les Blancs de votre côté, comme indiqué en figure 20.

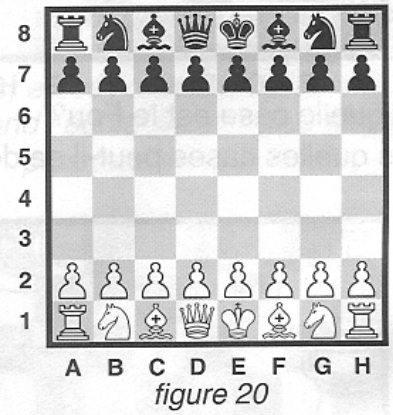


figure 20

c. Pour faire un coup, pressez légèrement sur la pièce que vous voulez déplacer jusqu'à ce que vous entendiez un signal sonore (voir figure 21). L'échiquier à plateau sensitif de l'ordinateur enregistre votre coup et l'écran d'affichage indique également la case qui a été appuyée.

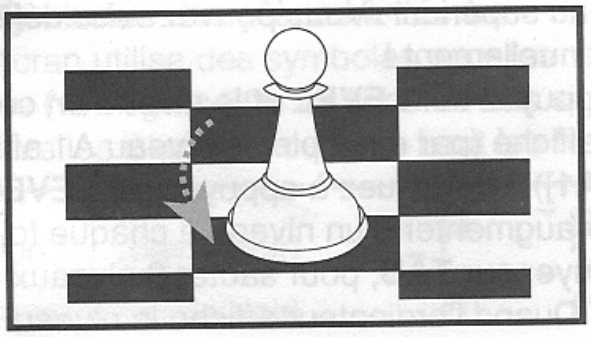


figure 21

d. Prenez une pièce et appuyez la légèrement sur la case où vous voulez aller. Un autre signal sonore retentit et l'ordinateur commence à réfléchir sur son coup.

3 L'ordinateur joue son coup

Quand l'ordinateur joue, il émet un signal sonore et indique son coup à l'écran, comme sur la figure 22. Appuyez sur la pièce indiquée sur sa case de départ (ici, e7) jusqu'à ce que vous entendiez un signal sonore. Maintenant, appuyez sur la même pièce sur la deuxième case d'arrivée indiquée par l'écran — la case de l'ordinateur (ici, e5). Une fois que vous avez appuyé sur e5, vous avez finalisé le coup de l'ordinateur.

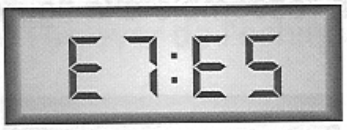


figure 22

Figure 23a - l'ordinateur veut bouger son pion de e7 à e5. Appuyez d'abord le pion sur e7.

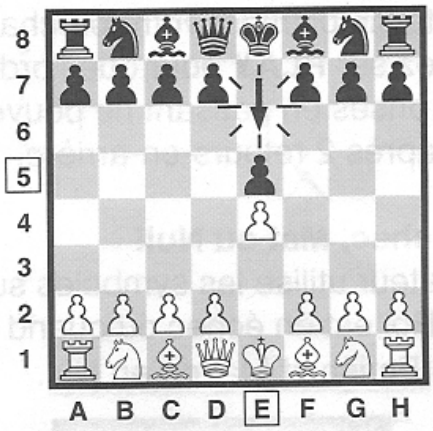


Figure 23b - Ensuite appuyez le pion sur e5 pour finaliser le coup de l'ordinateur. C'est si facile!

4 Vous changez d'avis? Faites un retour-en-arrière!

Si vous faites une erreur ou changez d'avis sur un coup, vous pouvez revenir en arrière jusqu'à un déplacement par camp.

Appuyez sur **TAKE BACK** quand c'est votre tour de jouer. L'écran montre la case du coup qui doit être repris. Appuyez sur cette case. Vous voyez maintenant le symbole de la pièce et la case d'où elle vient. Appuyez la pièce sur cette dernière case pour finaliser le retour-en-arrière. Si le coup repris était une prise, l'ordinateur vous rappelle de remettre la pièce prise sur l'échiquier en vous affichant le type de pièce que c'était. Appuyez cette pièce sur la case indiquée. Les figures 24a et b donnent un exemple de retour-en-arrière.

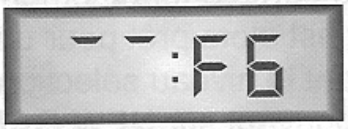


*Figure 24a - Pour reprendre le coup Ng8-f6(Cg8-f6): Appuyez sur **TAKE BACK** et l'écran affiche f6 - la case **vers** laquelle le Cavalier s'est déplacé. Appuyez sur f6.*

Figure 24b - Ensuite, l'écran affiche le symbole et la couleur de la pièce (Cavalier Noir) et ensuite la case d'où elle vient. Posez le Cavalier des Noirs sur g8 et appuyez sur la case pour finaliser le retour-en-arrière.

Pour reprendre un autre coup, appuyez à nouveau sur **TAKE BACK**. Pour continuer la

partie, faite simplement votre prochain coup ou appuyez sur **PLAY** pour que l'ordinateur joue. Les prises en passant ne peuvent être rejouées après 2 retours-en-arrière.

5 C'est Échec, Mat ou Nul!

L'ordinateur utilise les symboles suivants quand le Roi est en échec ou quand la partie se finit en Échec et Mat ou en Nul.

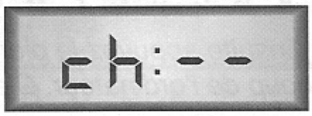


figure 25 -affichage d' un Échec

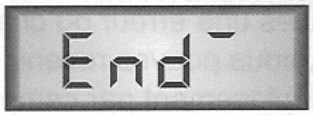


figure 26 - affichage d' un Mat. La ligne du haut indiquant une victoire des Noirs, la ligne du bas, celle des Blancs.

figure 27 - affichage d' un nul.

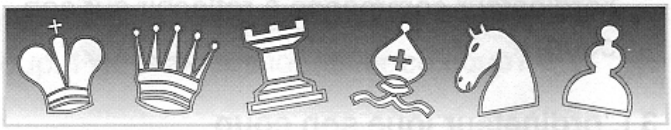
6 La partie est terminée? Recommencez une nouvelle partie.

Appuyez sur **NEW GAME** pour commencer une nouvelle partie à tout moment. L'ordinateur est alors prêt pour une autre partie, utilisant le niveau sélectionné en cours. En appuyant sur **NEW GAME** vous effacez la partie en cours de la mémoire de l'ordinateur; faites donc attention de ne pas appuyer sur cette touche par erreur !

7 Trop facile ou trop difficile? Changez de niveaux!

Chess Companion possède 64 niveaux de jeu (A1 à H8). Le niveau A1 est le plus facile et l'ordinateur joue plus vite à ce niveau. Les niveaux augmentent graduellement de difficulté, donc à niveau plus élevé, l'ordinateur joue mieux (et prend plus de temps pour réfléchir). Utilisez les niveaux comme instrument de travail - une fois que vous avez battu l'ordinateur, passez au niveau supérieur. Vous pouvez vous défier continuellement !

Appuyez sur **LEVEL** et le niveau en cours est affiché (par exemple, le niveau A1 affiche ([**L:A1**])). Continuez à appuyer sur **LEVEL** pour augmenter d'un niveau à chaque fois. Appuyer sur **TAB**, pour sauter 8 niveaux à la fois. Quand l'ordinateur affiche le niveau désiré, jouez simplement votre prochain coup pour continuer la partie. L'ordinateur sera programmé au dernier niveau affiché !



3 FONCTIONS SPÉCIALES SUPPLEMÉNTAIRES

3.1 Indication du camp à jouer

Vous pouvez savoir quel camp doit jouer en regardant les symboles des lignes affichées à l'écran — les lignes du haut indiquent les Noirs, et les lignes du bas indiquent les Blancs. Par exemple, quand vous êtes Blancs et que c'est votre tour de jouer, l'écran ressemble à la figure 28.

figure 28

Quand l'ordinateur pense à un coup pour les Noirs, l'écran affiche **[CO]** ainsi que 2 lignes en haut de celui-ci pour indiquer le camp des Noirs (voir figure 29). Si vous changez de camp avec l'ordinateur et qu'il joue les Blancs, l'écran affichera alors **[CO]** ainsi que 2 lignes en bas de celui-ci.

figure 29

3.2 Symboles des pièces à l'écran

L'écran utilise des symboles pour les pièces (voir figure 30). La ligne du bas signifie toujours les Blancs et celle du haut les Noirs.

Pion	(Blanc/Noir)	_P -p
Cavalier	(Blanc/Noir)	_n -n
Fou	(Blanc/Noir)	_b -b
Tour	(Blanc/Noir)	_r -r
Dame	(Blanc/Noir)	_q -q
Roi	(Blanc/Noir)	_k -k

figure 30- Symboles des pièces à l'écran

3.3 Prise et coups spéciaux

Pour prendre, appuyez sur la pièce que vous voulez bouger, enlevez la pièce capturée de l'échiquier et appuyez votre pièce sur la case de la pièce prise.

En Passant

Dans une prise en passant (voir figure 31a et b), l'ordinateur vous rappelle qu'il faut enlever le pion pris en affichant sa position (par exemple, **[_ _:E5]**). Appuyez sur le pion pris avant de l'enlever de l'échiquier.

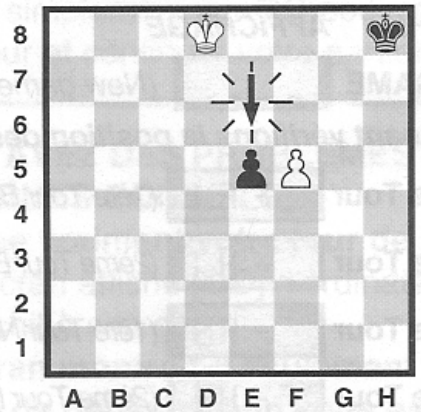


figure 31a - Dans cette position, les Noirs essaient d'éviter la prise de leur pion en l'avançant de deux cases, de e7 vers e5. Cependant...

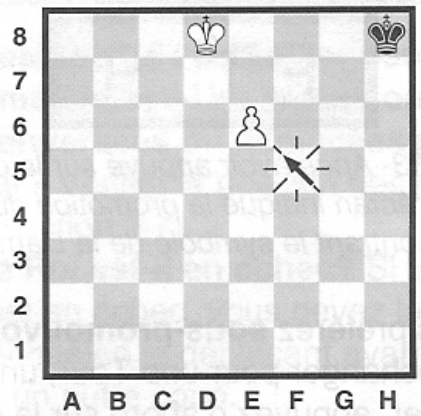


figure 31b -... les Blancs peuvent prendre le pion des Noirs en passant en déplaçant leur pion de f5 à e6.

Roque

L'ordinateur reconnaît automatiquement le Roque après que le Roi ait bougé. Après avoir appuyé le Roi sur sa case de départ et d'arrivée, l'ordinateur affiche la case de départ de la Tour. Appuyez sur cette case. L'ordinateur affiche maintenant le symbole de la Tour en même temps que la case vers laquelle celle-ci doit bouger. Appuyez sur la case d'arrivée de la Tour pour compléter le coup.

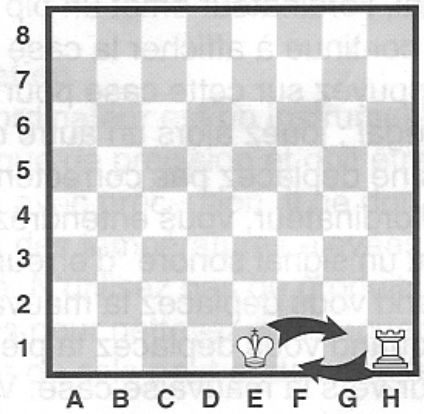


figure 32 - Pour le petit roque : déplacez le Roi en l'appuyant sur e1 et ensuite sur g1. L'ordinateur vous rappellera de déplacer la Tour de h1 à f1 pour finaliser le Roque.

Promotion d'un pion

Quand votre pion peut être promu, appuyez celui-ci sur sa case de départ, comme d'habitude. L'écran affiche cette case et le symbole de la Dame (voir figure 33). Quand vous appuyez votre pion sur sa case d'arrivée, il devient automatiquement une Dame.

figure 33- Apès avoir appuyé sur la case de départ, l'écran indique la promotion du pion en montrant le symbole de la Dame.

Si vous préférez **sous-promouvoir** votre pion et l'échanger pour une Tour, un Fou ou un Cavalier, appuyez d'abord sur la case de départ ; ensuite, avant d'appuyer sur la case d'arrivée, appuyez sur la touche du symbole de la pièce choisie pour l'échange (Tour, Fou ou Cavalier). Enfin, appuyez sur la case d'arrivée. N'oubliez pas de changer votre pièce!

L'ordinateur peut également promouvoir et sous-promouvoir. Quand il décide de promouvoir, l'ordinateur affiche la nouvelle pièce promue après que vous ayiez appuyé sur sa case de départ. Appuyez sur sa case d'arrivée, puis changez sa pièce.

3.4 Coups illégaux

Chess Companion n'accepte jamais de coups illégaux. Si vous essayez de faire un coup illégal, l'ordinateur émet un bip sonore et l'écran continue à afficher la case de départ. Appuyez sur cette case pour effacer le coup illégal ; jouez alors un autre coup.

Si vous ne déplacez pas correctement la pièce de l'ordinateur, vous entendrez également un signal sonore "d'erreur". Cela arrive quand vous déplacez la mauvaise pièce ou quand vous déplacez la pièce de l'ordinateur vers la mauvaise case. Vérifiez l'écran et recommencez.

Si vous appuyez sur une pièce et que la case de départ est affichée mais que vous décidez de ne pas jouer ce coup, appuyez sur cette même case une nouvelle fois pour annuler ; jouez alors un autre coup.

3.5 Interruption de la recherche de l'ordinateur

Pour interrompre l'ordinateur pendant qu'il réfléchit, appuyez sur **PLAY** — l'ordinateur jouera le meilleur coup qu'il a trouvé jusque-là.

3.6 Changement de camp avec l'ordinateur

Pour changer de camp avec l'ordinateur, appuyez sur **PLAY** quand c'est votre tour. L'ordinateur jouera le prochain coup pour votre camp. Changez de camp aussi souvent que vous le souhaitez!

3.7 Vérification de la position des pièces

Si les pièces sont renversées ou si vous avez l'impression que la position est incorrecte, l'ordinateur peut contrôler (ou vérifier) l'échiquier pour vous. Quand c'est votre tour, appuyez une touche symbole d'une pièce. L'ordinateur affiche le symbole de cette pièce, ainsi que la première case des Blancs occupée par celle-ci. Continuez à appuyer sur la même touche de symbole de pièce pour voir la position de toutes les pièces de même type, les Blancs d'abord, puis les Noirs. La ligne du bas, avant le symbole de la pièce, indique une pièce des Blancs et celle du haut indique une pièce des Noirs. Quand il n'y a plus de pièces de ce type, l'ordinateur émet un signal sonore et deux lignes sont affichées au lieu d'une position. Pour vérifier d'autres pièces, repéter les mêmes opérations en utilisant les autres touches de symboles de pièces. Vérifiez tout l'échiquier si vous le souhaitez! Quand vous avez terminé, jouez votre prochain coup.

ENTRAINEZ-VOUS À VERIFIER LES PIÈCES!

TOUCHE	*AFFICHAGE*	
NEW GAME	_ _:_ _	*(New game)*
Maintenant vérifions la position des Tours:		
Touche Tour	_r:A 1	*(1ère Tour Blanche)*
Touche Tour	_r:H 1	*(2ème Tour Blanche)*
Touche Tour	¯r:A8	*(1ère Tour Noire)*
Touche Tour	¯r:H8	*(2ème Tour Noire)*
Touche Tour	_r:_ _	*(Plus de Tour)*

Pour vérifier une autre pièce, appuyer sur la touche symbole d'une autre pièce et suivre les mêmes opérations. N'appuyez pas sur la touche NEW GAME si vous voulez vérifier les positions d'un milieu ou d'une fin de partie.

figure 34

3.8 Obtenez des conseils de l'ordinateur!

Si vous avez besoin d'aide pour un coup, vous pouvez obtenir de l'ordinateur qu'il vous montre ce qu'il ferait dans votre position! Appuyez sur **PLAY** quand c'est votre tour, et l'ordinateur jouera le prochain coup pour vous. Pour garder ce coup comme si vous l'aviez joué, appuyez sur **PLAY** un nouvelle fois pour que l'ordinateur joue pour lui-même; ensuite jouez votre prochain coup pour continuer la partie. Si vous ne voulez pas utiliser son coup, revenez-en-arrière et faites un autre coup.

3.9 L'ordinateur joue contre lui-même

Pour regarder l'ordinateur jouer une partie contre lui-même, appuyez sur **PLAY** pour chaque coup!

3.10 Mémoire de la partie

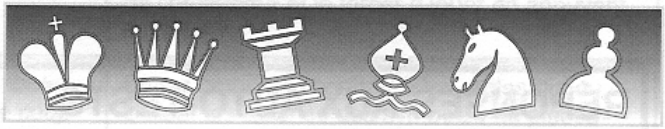
Interrompez une partie en appuyant sur **STOP**. L'ordinateur se souviendra de votre position pendant deux ans (avec des piles alcalines neuves). Quand vous rallumez, vous pouvez continuer là où vous en étiez.

3.11 Coupure d'alimentation automatique

Pour économiser les piles, si aucune touche n'est appuyée et qu'aucun déplacement n'est fait pendant 20 minutes, l'ordinateur s'éteindra automatiquement. Appuyez simplement sur **GO** pour rallumer l'ordinateur et continuer votre partie!

VOUS AVEZ DES PROBLÈMES? QUELQUES CONSEILS!

- **Est-ce vraiment votre tour de jouer?** Si l'écran affiche **[CO]**, l'ordinateur réfléchit à son coup.
- **L'écran montre-t-il seulement votre case de départ quand vous essayez de vous déplacer?** Vous essayez de faire un coup illégal. Déplacez votre pièce sur une case différente, ou bien appuyez à nouveau sur la case de départ pour effacer ce coup et en faire un autre. Faites confiance à l'ordinateur — il connaît les règles et ne permettra pas un coup illégal!
- **La position de l'échiquier peut-elle être mauvaise? Les pièces ont-elles été renversées ou déplacées par erreur?** Vérifier la position des pièces (voir section 3.7).
- **Votre Roi est-il en échec?** Si votre Roi est en échec, vous devez le sortir de l'échec en le déplaçant avant de jouer un autre coup.



4 DÉTAILS TECHNIQUES

4.1 La touche ACL

Les ordinateurs peuvent parfois se "bloquer" en raison de décharge d'électricité statique. Si cela arrive, utiliser une épingle ou tout autre objet pointu pour appuyer sur la touche **ACL** au dos de l'appareil pendant au moins une seconde. Ceci remet l'ordinateur à zéro.

4.2 Entretien

Votre ordinateur est un instrument électronique de précision et doit être manipulé avec précaution. Il ne doit pas être exposé à des températures élevées ou à l'humidité. N'utilisez pas de produits chimiques pour nettoyer votre appareil dans la mesure où cela peut endommager le plastique.

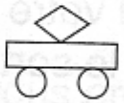
4.3 Caractéristiques techniques

Vitesse du Processeur:	4 MHz
Mémoire ROM :	2048 X 8 bits
Mémoire RAM :	288 X 4 bits
Touches :	14
Affichage LCD :	Ecran 18 X 9 mm
Son :	Vibreur électrique Piezo
Piles :	2 x "AA" (AM3/R6).
Durée de vie des piles:	500 heures (avec des piles alcalines

neuves)

Dimensions : 280 X 230 X 30 mm

Ne pas utiliser de piles rechargeables.



Saitek se réserve le droit d'apporter toute modification technique susceptible d'améliorer ses produits.

RÉPONSES AUX AUTO-TESTS

1. a. f2.

b. h3, g4, e4, d3, d1, h1.

2. a. g1.

b. h2, f2, e3, d4, c5, b6, a7.

3. a. a8.

b. a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, b8, c8, d8, e8, f8, g8, h8.

4. a. d4.

b. a4, b4, c4, e4, f4, g4, h4, d1, d2, d3, d5, d6, d7, d8, a1, b2, c3, e5, f6, g7, h8, a7, b6, c5, e3, f2, g1.

5. a. e1.

b. d1, d2, e2, f2, f1, et il peut roquer (Ke1-g1[Re1-g1], Rh1-f1[Th1-f1]).

6. a. b2.

b. b3, b4, et il peut prendre le pion ennemi en a3.

7. Le coup gagnant est Rc1-c8 (Tc1-c8)(Tour sur c1 vers c8).C'est Mat parce que le Roi Noir aurait été pris par la Tour des Blancs au prochain coup.

8. Le coup gagnant est Qd3-h7 (Dd3-h7)(Dame sur d3 vers h7).C'est Mat parce que le Roi Noir serait pris par la Dame des Blancs au prochain coup. La Dame est gardée par le Fou.

GUIDE DE DÉPANNAGE

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES	QUE FAIRE
1. L'ordinateur ne réagit pas ou se "fige" pendant votre partie.	*Piles mal installées.*	Insérer les piles comme indiqué sect. 2.
	Piles usées ou mauvaises.	Remplacer les piles.
	Décharge d'électricité statique ou pertubation électrique qui a causé le blocage de l'ordinateur.	Appuyez sur la touche **ACL** (voir section 2)
2. Affichage à cristaux liquides difficile à lire.	*Piles faibles.*	Remplacer les piles.
3. L'ordinateur ne joue pas un coup.	*Vous devez être à un des niveaux de jeu le plus élevé où l'ordinateur pense pendant très longtemps.*	Vous pouvez arrêter le processus de réflexion de l'ordinateur et le forcer à jouer en appuyant sur **PLAY**.
4. L'ordinateur n'accepte pas votre coup.	*Est-ce votre tour? (regardez la ligne de symbole sur l'écran) Votre Roi est-il en échec? Votre coup met-il votre Roi en échec? Essayez-vous de roquer incorrectement? Avez-vous déplacé en premier votre Tour pour roquer? Allez-vous vers une case illégale?*	Soyez certain de connaître les règles du jeu. Utiliser les touches des symboles de pièces pour vérifier la position de l'échiquier. Utilisez la touche **TAKE BACK** pour voir le dernier coup.
	*L'ordinateur réfléchit (**[Co]** est sur l'écran).*	Pour interrompre l'ordinateur appuyez sur **PLAY**.
	Vous ne validez pas correctement le dernier coup de l'ordinateur - vous avez appuyé la pièce sur la mauvaise case de départ ou d'arrivée.	Contrôlez l'écran pour le coup de l'ordinateur et appuyez sur la bonne case pour finaliser son coup.
5. L'ordinateur semble faire des coups illegaux.	*L'ordinateur a fait un coup spécial, comme une prise en passant, un Roque ou la souspromotion promotion d'un pion.*	Revoyez les règles du jeu d'échec. Vérifiez la position de l'échiquier.
	La position de votre échiquier n'est pas correcte (les pièces ont été bougées).	Vérifiez la position de l'échiquier (voir section 3.7).
6. L'ordinateur est muet	*La touche SOUND a été appuyée pour éteindre le son.*	Appuyez sur **SOUND** pour rallumer le son.